

- Siirsin vanhan shakki käyttöliittymäni uuten projektiin
- Jouduin muuttamaan pari asiaa vanhassa projektissa niin että voin käyttää kaikkia vanhan projektin metodeja uudessa
- Loin kaksi uutta luokkaa, DeepShoe ja Evaluator
- DeepShoe luokka suorittaa alpha-beta karsinnan, sillä on kolme metodia jotka hoitavat sen.
- DeepShoe:lla on myös metodi jonka avulla saan pelilaudan kaikki mahdolliset siirrot tietylle puolelle (allMoves metodi)
- DeepShoe luokka on tällä hetkellä todella sekava, mutta toimii kuitenkin niin kuin haluan.
- Luokassa on pakko olla monta eri if lausetta niin että pystyisin kokeilla kaikkia eri siirtoja.
- Evaluator luokka sisältää eval funktion joka määrittää kuinka hyvä pelilauta on. Valkoisen paras pelilauta on suurin luku ja mustan on pienin luku.
- Tällä hetkellä käyttöjärjestelmä ei vielä oikein toimi niin kuin pitäisi kun käytän tekoälyä. Kun tekoäly ”ajattelee” niin peli näyttää jumittuvan.
- Minun pitää keksiä joku grafiikka joka kertoo käyttäjälle että tekoäly ajattelee
- Kun kaksi tekoälyä pelaa toisiaan vastaan niin peli jumahtaa kunnes se loppuu. Juuri nytten minulla on maksimimäärä siirtoja niin että peli ei jää ikuisesti jumiin.
- Minun on pakko lisätä joku nappulan siirto animaatio jotta peli näyttäisi liikkuvan sulavemmin silloinkin kun kaksi tekoälyä pelaa vastakkain.
- Minä tein testejä uusille luokilleni ja lisäsin pit-testauksen projektiin niin että voin tarkistaa testikattavuuden.
- Minä lisäsin myös javadocin kaikkiin uusiin metodeihin ja luokkiin, ne eivät sisällä kauheasti tietoa mutta mielestäni kuitenkin tarpeeksi että voi ymmärtää mitä metodit tekevät.
- Yritin käyttää SwingWorkeriä niin että peli ei jäisi jumiin kun tekoäly ajattelee mutta en saanut sitä vielä toimimaan.
- Minun pitää vielä parantaa evaluator luokkaa aika paljon.